



Voraussicht

Stufe 9 Erkenntnismagie

 1 Minute

 8 Stunden

 Berührung

 V, G, M (eine Kolibrifeder)


Du berührst eine bereitwillige Kreatur und schenkst ihr eine begrenzte Fähigkeit, in die unmittelbare Zukunft zu sehen. Für die Dauer des Zaubers kann das Ziel nicht überrascht werden und hat Vorteil bei Angriffswürfen, Fähigkeitsproben und Rettungswürfen. Außerdem haben andere Kreaturen für die Dauer des Zaubers Nachteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel.

Dieser Zauber endet sofort, wenn du ihn vor Ablauf seiner Dauer erneut wirkst.


Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 Selbst

 V, G, M (einen Jade-Ring im Wert von mindestens 1.500 Goldstücken, den du dir auf den Kopf setzen musst, bevor du den Zauber sprichst)

Du nimmst für die Dauer des Zaubers die Gestalt einer anderen Kreatur an. Die neue Gestalt kann eine beliebige Kreatur mit einem Herausforderungswert sein, der deinem Grad oder niedriger entspricht. Die Kreatur darf weder ein Konstrukt noch ein Untoter sein, und du musst diese Art von Kreatur mindestens einmal gesehen haben. Du verwandelst dich in ein durchschnittliches Exemplar dieser Kreatur, das keine Klassenstufen oder die Fähigkeit der Zauberei besitzt.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Deine Spielstatistiken werden durch die Statistiken der gewählten Kreatur ersetzt, wobei du deine Ausrichtung sowie deine Intelligenz-, Weisheits- und Charisma-Werte beibehältst. Außerdem behältst du alle deine Fertigkeiten- und Rettungswurf-Fähigkeiten und erhältst zusätzlich die der Kreatur. Wenn die Kreatur dieselbe Fertigkeit wie du hat und der Bonus in ihren Statistiken höher ist als deiner, wird der Bonus der Kreatur anstelle deines Bonus verwendet. Du kannst keine legendären Aktionen oder Höhlenaktionen der neuen Form benutzen.

Du übernimmst die Trefferpunkte und Trefferwürfel der neuen Form. Wenn du in deine normale Form zurückkehrst, erhältst du wieder die Anzahl der Trefferpunkte, die du vor deiner Verwandlung hattest. Wenn du dich zurückverwandelst, weil du auf 0 Trefferpunkte gefallen bist, wird der überschüssige Schaden auf deine normale Form übertragen. Solange der übermäßige Schaden deine normale Form nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wirst du nicht bewusstlos.

Gestaltwandel

Stufe 9 Verwandlungsmagie

Du behältst alle Fähigkeiten deiner Klasse, deiner Rasse oder einer anderen Quelle und kannst sie nutzen, vorausgesetzt, deine neue Form ist körperlich dazu in der Lage. Du kannst keine besonderen Sinne benutzen, die du hast (z. B. Nachtsicht), es sei denn, deine neue Form hat diesen Sinn ebenfalls. Du kannst nur sprechen, wenn die Kreatur normal sprechen kann.

Wenn du dich verwandelst, entscheidest du, ob deine Ausrüstung zu Boden fällt, mit der neuen Form verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung funktioniert wie gewohnt. Der Spielleiter entscheidet anhand der Form und Größe der Kreatur, ob es für die neue Form praktisch ist, einen Ausrüstungsgegenstand zu tragen. Deine Ausrüstung ändert weder ihre Form noch ihre Größe, um sich der neuen Form anzupassen, und alle Ausrüstungsgegenstände, die die neue Form nicht tragen kann, müssen entweder zu Boden fallen oder mit deiner neuen Form verschmelzen. Ausrüstung, die verschmilzt, hat in diesem Zustand keine Wirkung.

Gestaltwandel


Stufe 9 Verwandlungsmagie

Während der Dauer dieses Zaubers kannst du deine Aktion nutzen, um eine andere Form anzunehmen und dabei dieselben Einschränkungen und Regeln wie für die ursprüngliche Form zu befolgen, mit einer Ausnahme: Wenn deine neue Form mehr Trefferpunkte hat als deine aktuelle, bleiben deine Trefferpunkte auf ihrem aktuellen Wert.

Sturm der Vergeltung

Stufe 9 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 Sicht

 V, G

Eine aufgewühlte Gewitterwolke bildet sich, die sich auf einen Punkt konzentriert, den du sehen kannst, und sich in einem Radius von 110 Metern ausbreitet. Blitze zucken durch die Gegend, Donner dröhnt und starke Winde brausen. Jede Kreatur, die sich unter der Wolke befindet (nicht mehr als 1500 Meter unter der Wolke), wenn sie erscheint, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Donnerschaden und wird für 5 Minuten betäubt.

Sturm der Vergeltung

Stufe 9 Beschwörung

In jeder Runde, in der du die Konzentration auf diesen Zauber aufrechterhältst, hat der Sturm andere Auswirkungen auf deinen Zug.

Runde 2: Saurer Regen fällt aus der Wolke. Jedes Lebewesen und jeder Gegenstand unter der Wolke erleidet 1W6 Säureschaden.

Runde 3: Du rufst sechs Blitze aus der Wolke, die sechs Kreaturen oder Objekte deiner Wahl unter der Wolke treffen. Eine Kreatur oder ein Gegenstand kann nicht von mehr als einem Blitz getroffen werden. Eine getroffene Kreatur muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen Wurf halb so viel Schaden.

Runde 4: Hagelkörner regnen von der Wolke herab. Jede Kreatur unter der Wolke erleidet 2W6 Wuchtschaden.

Sturm der Vergeltung

Stufe 9 Beschwörung


Runde 5-10: Sturmböen und gefrierender Regen greifen das Gebiet unter der Wolke an. Das Gebiet wird zu schwierigem Terrain und ist stark verdunkelt. Jede Kreatur dort erleidet 1W6 Kälteschaden. Angriffe mit Fernkampfaffen sind in dem Gebiet unmöglich. Der Wind und der Regen gelten als starke Ablenkung, wenn es darum geht, die Konzentration auf Zauber aufrechtzuerhalten. Starke Windböen (zwischen 30 und 80 Kilometern pro Stunde) zerstreuen automatisch Nebel, Dunst und ähnliche Phänomene in dem Gebiet, egal ob weltlich oder magisch.

Wahre Auferstehung

Stufe 9 Nekromantie

 1 Stunde

 Unmittelbar

 Berührung

 V, G, M (ein Spritzer Weihwasser und Diamanten im Wert von mindestens 25.000 Goldstücken, die der Zauberspruch verbraucht)

Du berührst eine Kreatur, die nicht länger als 200 Jahre tot ist und die aus einem beliebigen Grund außer Alter gestorben ist. Wenn die Seele der Kreatur frei und willig ist, wird die Kreatur mit all ihren Trefferpunkten wieder zum Leben erweckt.

Dieser Zauber schließt alle Wunden, neutralisiert jegliches Gift, heilt alle Krankheiten und hebt alle Flüche auf, die die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes betroffen haben. Der Zauber ersetzt beschädigte oder fehlende Organe und Gliedmaßen.

Wahre Auferstehung

Stufe 9 Nekromantie

Der Zauber kann sogar einen neuen Körper erschaffen, wenn der ursprüngliche nicht mehr existiert, in diesem Fall musst du den Namen der Kreatur aussprechen. Die Kreatur erscheint dann in einem unbesetzten Raum deiner Wahl innerhalb von 3 Metern um dich herum.